

Nom : _____

Date : _____

FR 2.14

Projet : Créer et Jouer un Jeu Regarder p. 85 du texte dans la boîte « pour terminer » pour le description du projet.

Cette feuille t'aidera à répondre aux questions de la rubrique « Pour terminer » de la page 85.

Dans ce chapitre, on a présenté plusieurs idées de jeux qui se jouent avec des dés, des pièces de monnaie et des cartes. Complète ces étapes pour créer ton propre jeu qui se joue à deux ou en petit groupe.

Le jeu doit comprendre :

- des calculs qui comportent au moins deux opérations sur des nombres rationnels positifs et négatifs ;
- des dés, des pièces de monnaie, des cartes ou tout autre matériel qui peut générer des nombres.

Étape 1 Choisis une idée dans ce chapitre ou propose ta propre idée de jeu.

Étape 2 Choisis le ou les types de nombres rationnels que tu utiliseras : nombres rationnels sous la forme de nombres décimaux, de fractions, ou les deux. Détermine aussi la façon de les générer.

Exemple : Quand tu lances les dés, tu obtiens un 2 et un 3. Le nombre rationnel sous la forme d'un nombre décimal sera _____ ou _____. Le nombre rationnel sous la forme de fraction sera _____ ou _____.

Étape 3 Détermine la façon de générer des valeurs positives et négatives.

Exemple : Lancer une pièce de monnaie. Face est _____ et pile est _____.

Étape 4 Choisis les opérations qu'on effectue dans le jeu.

Étape 5 Détermine les règles et la façon de compter les points.

Exemple :

Règles : Chaque personne doit lancer un dé et une pièce de monnaie pour générer deux nombres rationnels.

Points : Chaque personne obtient un point pour le bon produit et un point pour le produit le plus près de zéro.

Pour gagner : La personne qui a le plus de points après dix tours gagne la partie.

Nom : _____

Date : _____

FR 1.1

(suite)

Pense aussi aux questions suivantes quand tu crée ton jeu :

- Comment les joueurs vont-ils générer des nombres rationnels positifs et négatifs ?
- Quelles sont les opérations sur ces nombres que les élèves doivent effectuer au cours du jeu?
(→Rappelez que vos opérations doivent comprendre au moins deux additions, soustractions, multiplications et divisions avec les NOMBRES RATIONNELS positifs et négatifs.. les nombres décimaux ou fractionnaire)
- Le jeu comprend-il un plateau ? Si oui, comment sera-t-il utilisé ?
- Comment le gagnant de chaque manche d'une partie sera-t-il déterminé ?
- Combien de points seront accordés au gagnant d'une manche ?
- Comment le gagnant d'une partie sera-t-il déterminé ?
Tous parties écrites et orales seraient, bien sûr EN FRANÇAIS - le plateau, les règles, jouer....

Le Déroulement de Planifier, Préparer, et Présenter le Projet:

- Vous allez avoir une demi-classe pour le plan initial avec un camarade.
Date : _____
- Vous allez avoir une demi-classe pour écrire les règles du jeu, pour planifier les matériaux dont vous avez besoin et pour planifier quand vous aller se réunir pour finir les préparations. Employer **le vocabulaire des jeux** p. 54, 62, 71 et de cette feuille, et aussi un dictionnaire ou CHAPOS/Bon Patron au besoin.
Date : _____
- Vous allez avoir une demi-classe pour préparer le jeu (il faut que tu apportes les matériaux dont tu as besoin pour le jeu.)
Date : _____
- Vous allez avoir une période pour jouer le jeu avec un autre groupe. L'autre groupe vous évaluerez pendant que vous jouez le jeu ensemble. Après, vous changerez de rôles. Vous allez présenter les règles à l'écrit et à l'orale en français. Vous allez jouer en français. Le langage sur votre plateau (s'il y en a) sera en français.
Date : _____

Note : Si vous n'êtes pas prêts avec le jeu à la date de remise, il sera votre responsabilité d'arranger un matin ou midi pour le présenter au prof. Il faut que tu arrange aussi 2 camarades qui viennent avec vous pour jouer. Vous allez perdre 1 point par jour que c'est en retard.

Nom : _____

Date : _____

FR 1.1

(suite)

La Note du Projet:

Ta note va être comprise des évaluations de 2 camarades de classe et de la grille d'évaluation. Tu peux les voir ici pour comprendre les attentes.

Évaluation par Camarade de Classe

/60

Donne un nombre de 0 (pas fait du tout) à 10 (c'est parfait). Après que tu finisses de jouer le jeu, s'il te plaît penser bien avant de remplir cette feuille. Sois honnête et sérieux(se) avec ton évaluation.

1. Chaque personne qui créait ce jeu sait bien les règles du jeu.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. Les personnes qui créaient ce jeu étaient tous capable de bien expliquer les règles en français sans lire les règles écrites.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3. Les personnes qui créaient ce jeu ne parlaient qu'en français.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4. Les règles sont bien et clairement expliqués et sont facile à comprendre et à suivre.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. Le jeu est facile à jouer.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6. Le jeu est amusant et intéressant à jouer.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nom : _____

Date : _____

FR 1.1

(suite)

Grille d'Évaluation

	Inefficace	Efficace	Bon	Excellent	Note
	0	1	2	3	
Vocabulaire/Grammaire	La grammaire et/ou vocabulaire sont d'un niveau si bas qu'ils rendent les règles difficiles à comprendre	Beaucoup d'erreurs de Vocabulaire et de Grammaire. Le Vocabulaire du Jeu n'est pas employé judicieusement. Quelques mots anglais.	Quelques erreurs de Vocabulaire et de Grammaire. Le Vocabulaire du Jeu est employé judicieusement. Aucun mot anglais.	Peu d'erreurs de Vocabulaire et de Grammaire. Le Vocabulaire du Jeu est employé judicieusement. Aucun mot anglais.	/3
Le Contenu	Aucune opération	Au moins une opération sur nombres naturels	Au moins une opération sur nombres entiers relatifs	1 opération sur nombres rationnels positifs et négatifs	/3
Règles écrites	Les règles sont données à l'orale ou pas de tout	Les règles sont difficiles à suivre	Les règles sont un peu difficiles à suivre.	Les règles sont claires et sont faciles à suivre.	/3
Le Français oral	Plus que 10 mots en anglais	3 à 10 mots d'anglais	1 à 3 mots d'anglais	Aucun mot d'anglais	/3
Évaluation des Camarades	/60				/3
Évaluation des Camarades	/60				/3